

感谢名单

扫描：睡神 丌_{dhx}

特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana



严禁一切商业交易

shuishiheren
微信:

睡神扫描

NISEKOI

ATTN: NEW TYPE



GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



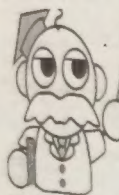
特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



这些关于游戏机构造的知识你知道吗?

游戏术语入门讲座 No.1



有关硬件的基础知识,现在是不是已经不要紧了呢?这就是我的苦闷所在呀。不过,放心吧,我会解决这样的苦闷的。下面就和我一起进入游戏机的内部世界吧!当然是“基础篇”等到下期可就是“应用篇”了,不要错过!

编译:Z·L·Z·PERFECT

ROM是什么?

游戏机是怎样工作的?

RISC 是?

CPU?

RAM?

基础篇

首先,让我们从游戏的基础流程开始!

当我们玩游戏时,游戏机的内部运作过程就象右图那样:首先,它会在ROM中把系统程序从软件中读取数据的命令;然后,把程序和数据都读入RAM,经由CPU处理后,图形处理器和音响处理器分别再经CPU处理后的结果转化为图像和声音,并送到电视机。

这就是游戏机运作的基本流程。

1 ROM

ROM是只读存储器,它不能写入数据,只能读出数据。在游戏中,它负责存储系统程序和游戏数据。ROM中的数据是永久性的,即使游戏机断电,数据也不会丢失。

2 软件

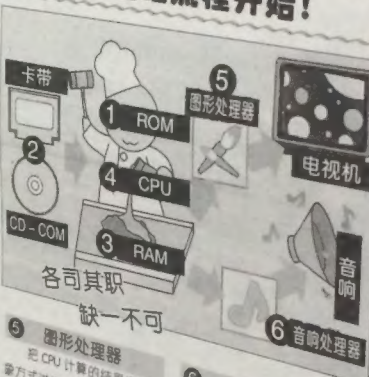
软件是指存储在ROM中的程序和数据。在游戏中,软件是指存储在ROM中的程序和数据。在游戏中,软件是指存储在ROM中的程序和数据。

3 RAM

RAM是随机存取存储器,它可以随时写入和读取数据。在游戏中,它负责存储当前的游戏数据。RAM中的数据是临时的,一旦游戏机断电,数据就会丢失。

4 CPU

CPU是中央处理器,它是游戏机的核心部件。它负责执行ROM中的程序,并控制RAM中的数据。CPU的性能决定了游戏机的运行速度。



5 图形处理器

图形处理器负责将CPU计算的结果转化为图像。它通过不断升级换代,使1秒钟能处理的多边形和像素数也随着增加。简单地说,它是图像的关键。

6 音响处理器

音响处理器负责将CPU的计算结果转化为声音。其功能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

难点详解

ROM与RAM

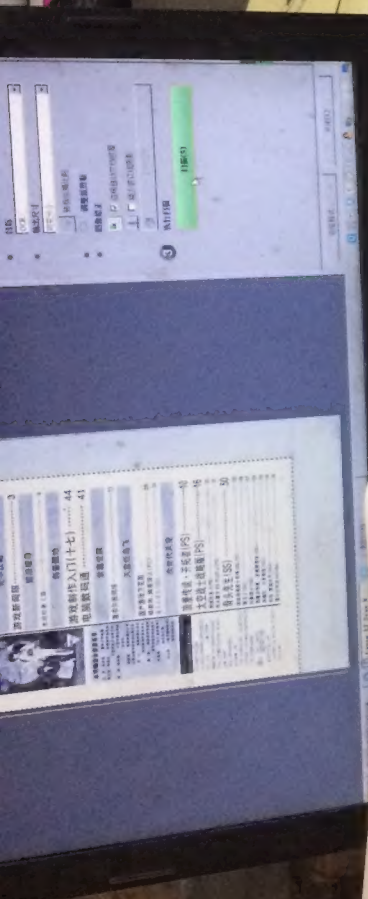
ROM是只读存储器,它不能写入数据,只能读出数据。RAM是随机存取存储器,它可以随时写入和读取数据。在游戏中,ROM负责存储系统程序和游戏数据,而RAM负责存储当前的游戏数据。

知识积累

何谓4兆扩张RAM卡

作为主机的硬件周边,有一种被称为4兆扩张RAM卡。这是对应S5的主机RAM容量不足以应付游戏用的。加上4兆扩张RAM卡,总RAM容量在主机中就能达到4兆。我们才有足够的空间来玩那些需要大量数据的游戏。







2002 金獎作品
風雲人物

風雲
人物
金獎作品
不可不看

CHANG CHANG HONG
1-2002-12-1/12-12
1-2002-12-1/12-12

E3实况报道

E3动画大奖

体验次世代

次世代精品屋

次世代前沿特报

2000年美国E3展
电子游戏软件 赠品

上海外灘
ISPR-03-03-03/0012 03/02

交易中

待付款

(0)

待确认收货

(1)

成功完成

更多 ▾



《电子游戏软件》
杂志创刊五...

¥ 220.00

×1

共 1 件商品 合计: ¥ 220.00(含 快递 ¥ 6.00)

下单时间: 2016-08-21 09:51:17

📖 阿Q书局

成功完成

↑
顶部



电子游戏软件:95
缩印合订本(货...

¥ 200.00

×1





我的订单



电子游戏软件

搜索

交易中

待付款
(0)

待确认收货
(1)

成功完成

更多 ▾



电子游戏软件杂
志创刊五周年...

¥ 700.00
× 1

共 1 件商品 合计: ¥ 700.00(含 快递 ¥ 0.00)

下单时间: 2016-03-02 19:52:56



漓江书屋

成功完成

电子游戏软件 20



顶部 J



◀ 备忘录

【电软十年岁月电子版后日谈】

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





《备忘录》

捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如

《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。



删除订单

卖了换钱



妍妍的小天地

交易成功



绝版 32K 电子游戏软件
游戏批评 1-18全套 9...

¥ 999.00

~~¥ 999.00~~

x1

共1件商品 合计:¥ 850.00 (含运费 ¥ 20.00)

删除订单

卖了换钱



15998866yin

交易成功



电软 增刊 收藏纪念版
2+3+4

¥ 500.00

~~¥ 500.00~~

x1

共1件商品 合计:¥ 480.00 (含运费 ¥ 0.00)



鱼@16100049



闲鱼 © 16304

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

1998年上半年度订正



163049 00

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年下半年合订本



TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

99 年上半正合门本



1999年1月1日出版

Fighting Land

FIGHTING LAND



Fighting Land

Fighting Land

Fighting Land

插播广告：欢迎添
加微信shuishen购
买电玩新势力电子
版全套（PDF电子书
+盘）游戏城寨全套
PDF+碟，电电全套
+正刊+增刊，电子
游戏原画设定全套
（电软出品）电子
游戏广场全套

9.9元下半月三折



【扫描斗士^_^睡神】



河北 石家庄



扫一扫上面的二维码图案，加我微信

电子游戏与电脑游戏

科学时代



99年下半年合订本

SAMSUNG

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超电机器人王故事

编辑：SUN, ISS, AG, IAC, DE, etc.



5



SAMSUNG

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年上半年台订本



卷首语

时间过得真快，1998年已近岁末，在这个时候我们推出“1998年上半年合订本”既是为了总结1至6月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜悦哀乐。

应该说，“电子游戏与电脑游戏”自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升！

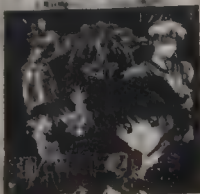
本刊自1999年1月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，“1998年上半年合订本”已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大16开改成了标准16开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。



1998年1月号目录

TV GAME & PC GAME

1. 1998年1月号目录



日本热门GAME排行榜	8
武士道之弓1等(PS)	9
1. 1998年1月号目录	10
1. 1998年1月号目录	11
前线任务2(PS)	12
1. 1998年1月号目录	13
零式装甲之挑战(SS)	14
1. 1998年1月号目录	15
X-MAN 对垒(PS)	16
恶魔召唤师2(SS)	17
日本各界名人访谈录	18
97年日本动漫界大事记	19
编读往来	20
读者来信	21
漫画	22
1998年1月号目录	23
1998年1月号目录	24
1998年1月号目录	25
1998年1月号目录	26
1998年1月号目录	27
1998年1月号目录	28
1998年1月号目录	29
1998年1月号目录	30
1998年1月号目录	31
1998年1月号目录	32
1998年1月号目录	33
1998年1月号目录	34
1998年1月号目录	35
1998年1月号目录	36
1998年1月号目录	37
1998年1月号目录	38
1998年1月号目录	39
1998年1月号目录	40
1998年1月号目录	41
1998年1月号目录	42
1998年1月号目录	43
1998年1月号目录	44
1998年1月号目录	45
1998年1月号目录	46
1998年1月号目录	47
1998年1月号目录	48
1998年1月号目录	49
1998年1月号目录	50
1998年1月号目录	51
1998年1月号目录	52
1998年1月号目录	53
1998年1月号目录	54
1998年1月号目录	55
1998年1月号目录	56
1998年1月号目录	57
1998年1月号目录	58
1998年1月号目录	59
1998年1月号目录	60
1998年1月号目录	61
1998年1月号目录	62
1998年1月号目录	63
1998年1月号目录	64
1998年1月号目录	65
1998年1月号目录	66
1998年1月号目录	67
1998年1月号目录	68
1998年1月号目录	69
1998年1月号目录	70
1998年1月号目录	71
1998年1月号目录	72
1998年1月号目录	73
1998年1月号目录	74
1998年1月号目录	75
1998年1月号目录	76
1998年1月号目录	77
1998年1月号目录	78
1998年1月号目录	79
1998年1月号目录	80
1998年1月号目录	81
1998年1月号目录	82
1998年1月号目录	83
1998年1月号目录	84
1998年1月号目录	85
1998年1月号目录	86
1998年1月号目录	87
1998年1月号目录	88
1998年1月号目录	89
1998年1月号目录	90
1998年1月号目录	91
1998年1月号目录	92
1998年1月号目录	93
1998年1月号目录	94
1998年1月号目录	95
1998年1月号目录	96
1998年1月号目录	97
1998年1月号目录	98
1998年1月号目录	99
1998年1月号目录	100

1998年2月号目录

TV GAME & PC GAME

1. 1998年2月号目录



1. 1998年2月号目录	89
日本热门GAME排行榜	93
1. 1998年2月号目录	94
悠久幻想曲2等(SS)	104
前线任务外传(PS)	113
武神传说(PS)	119
1. 1998年2月号目录	128
梦幻旅程(PS)	135
SHINING FORCE III(SS)	139
RB 横版传说 SPECIAL(SS)	149
少女革命	153
1. 1998年2月号目录	158
编读往来	161
1. 1998年2月号目录	162



非卖品

游戏原画人物设定II



电子游戏软件杂志社

FATAL FURY WILD AMERICA

—— 饿狼传说 3D 版 ——



目录

KOF R2	35	特刊	32	侍魂 R2	34	龙虎拳	37
饿狼传说 3D	1	饿狼传说 3D	13	饿狼传说 3D	32		

特瑞·伯格

TERRY BOGARD



特瑞：美国人，身高182CM，体重92公斤，为“饿狼”系列最早的角色之一，初代以BOSS身份登场。在10版“饿狼”中他仍然是想打倒吉斯的“弟一号”。



特瑞的帽子及
T恤上的标志是
只有两个人的标
志。游戏中他的
招式与吉斯特人
物相似且同少好



安迪·伯格

ANDY BOGARD

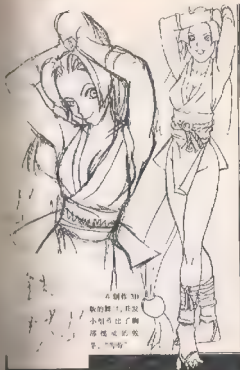
安迪：美国人，身高 171CM，体重 67 公斤，格斗技为“豹爪”，本作中 2P 的他为饿狼 3 时的发型。



熊-日本人，身高 165CM，体重 46 公斤，技巧为不知火流忍法。身材：H87，W54，F20A。



不知火 舞
MIU SHIRANUI



在制作 3D 版的舞，开发小组作出了胸摆摆动的效果，“等等”

乔·东丈

JOE HIGASHI

东丈：日本人，身高180CM，体重71公斤，格斗技为柔拳。喜喝啤。



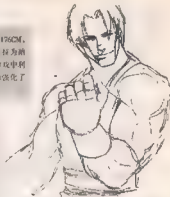
东丈对其面部的线条突出了一个“张”字。



豪 家落

KIM KAH-SWAN

豪：韩国人，身高176CM，体重71公斤，格斗技为跆拳道。因加才，所以中利用。格斗中大大强化了腿脚力量。



特霸：韩国人，身高200CM，体重210公斤，格斗技为摔跤。在10版游戏中此人作为反派，但其技巧十分有造诣。

雷电

RAIDEN

千堂

TSUGUMI SENDO



千堂：日本人，身高160cm，体重45公斤，格斗技为神角。她是属于在大赛的一个参赛者了。因为从小就被父亲所训练的格斗术所影响，会因此种被训练了。而千堂自己生出了成为“职业女子格斗家”的决心。



山崎龙二

RYUJI YAMAZAKI

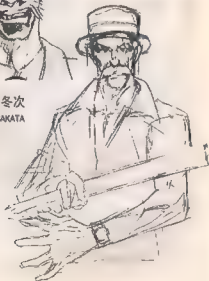
山崎：日本人，身高175cm，体重80kg，格斗技为神角。他是一个格斗家，从小就被父亲所训练的格斗术所影响，会因此种被训练了。而山崎自己生出了成为“职业格斗家”的决心。





坂田：日本人。身高162CM，体重52公斤，铁匠角使用“人面血合气术”为家天下的秘密武器，胆不特胆。

坂田冬次
TOJI SAKATA



比利：英国人，身高179CM，体重77公斤，“饿狼”代表角色之一，使用双节棍，为王子吉斯欧罗，忠心不二。

比利·凯恩
BILLY KANE



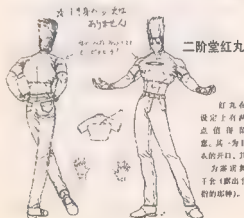
吉斯·候活
GEESE HOWARD



以黑社会老人的身份在游戏中出现，人气很高，3D版中当然更不缺少了他，吉斯人人。



注：本作新登場の人物は、
有李青霞（原
画設定制
缺）、来自美
国、格斗技为
中国拳法、身
高160、体重
45公斤。身
材1177 8554
1179。



紅丸在
設定上有兩
点值得留
意。其一为
衣的开口、其
为露出無
千金（露出千
指的那種）。

特瑞



特瑞的「」具有95时代的特征,与
前作有微妙的变化。而在升向打倒刚
完全模仿97时的京,只是腰带上的字
变为“真”



矢吹真吾

安迪



不知打了佛版的
安迪在图中1会否
内穿100% 从图中可以
发现设定是非常严格
的,对大炎和斯图瓦
也做了要求。

ズボンの模様

坂崎由莉



白鞠扎了条发带，还打了结，她穿鞋也是篮球鞋，而鞋跟则为特殊。



キングダム
ハズルズ
お、と着る
お、と着る
お、と着る
お、と着る
お、と着る
お、と着る



京

← 京は白鞠を
お、と着る

京は一身男
人装束，而且有
很可爱。她还戴
了一副由山手
拉的手套

麻宫雅典娜

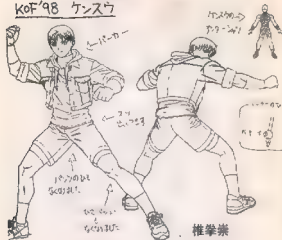
雅典娜 33
身長 165cm



除了1的人孩子般口
正好一个，服装则在94时
代感，手套上有五角星，脚
套内面中有穿着袜装的脚
趾。



KOF'98 ケンスウ

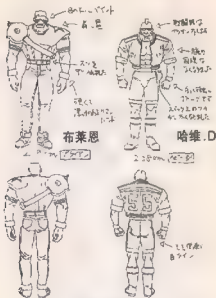


ITメカ

「装外装」は、
早稲田大学で
心。画家主対地最
吃の肉包子通
設定。



設記者要
求「基本」機
械は 96 時代
の男。在 96 年
代。彼等可不
遊入神境！



美国运动员队

这是画家最初的设定,仅对人物身高、服饰特色进行说明,长相和表情则没有详细刻画。

古洛巴

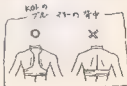
篮球是洛奇一人特色,脸上也贴有块橡皮膏。运动队队是应众多FANS的要求才重新了98中任命的,他们的身高比其他角色高得多。



玛丽



玛丽的上衣比较突出。系斜跨的人皮带视觉冲击力强。



这里是 98 老爸队。

972-77044

草薙 柴舟



180 cm

坂崎 琢磨



177 cm

草薙 柴舟

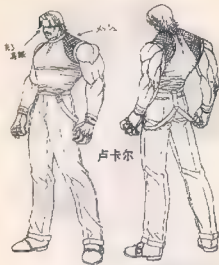
哈迪兰

ハイデルン



192 cm

个人在身高上有明确的差异。这次在 98 中他们组成了梦之队。人都很酷。尤其是柴舟家人袖子上的人太阳。



卢卡尔

95 的 98 在 98 中复活。红外假眼和金属关节成为其恐怖外型的象征。

721.9-
0 金属



721.9 には金属 15-17 区
300 人 2 人 11 区



金属 15-17

组队造型设定
森气楼先生的



主人公队

红丸的位置
会初稿和决定稿
中有所不同。人
们更是由跳列空
中变为站在地
上。



饿狼传说队



怒队





視線注目

龙虎队



可以发现
在决定稿中这个队
所有人的视线都
已改变，说明他
们三人之间的关
系很微妙。



超能力队

韩国队

ラブラスト



决定稿の
团構の差异。目
了は、金家福の
陈可叔の奇高
...

ラブラスト

大蛇队



队中七部社の口光在初稿
中明显邪恶。而到了决定稿中便
恢复正常了。

八神队



服装的图案在角度上的变化最大。与袖所置的造型也不异。



运动员队

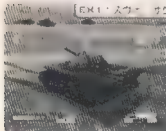


本作的图片都是初稿，画家在初稿中以粗线条将人物勾勒出来，为了决定脸型，阴影部分将以灰调来代替，像上图中D的下巴的阴影，在决定稿中便是 图案。

矢吹真吾



钢铁前线



这是 A900 为 PS 和 DC 制作的 2 名游戏(这里指为 DC 版),游戏以坦克为主角,超美系作为战坦克主角,本作的特点是坦克的拟人化设计,下面就将设计者对坦克的设计。



设计:水野伊
重田克明



设计:佐藤明
以色列式坦克战车



设计:山崎公典
重田克明 SU-12



设计:山崎安
重田克明 SU-12

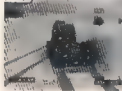
画家：山岸康太
原画版本 T08-03



画家：山岸康太
原画版本 T08-04

·坦克在战斗中时，另外需要设定的是，设定画家都是画师本人。

图 2-1



·同一画面的坦克数量比较大，以画面十分出色。



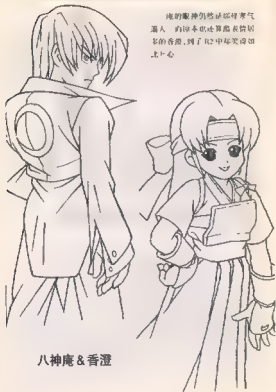
みんなおなじみの
KOFの主人公
「炎村おれん」を呼んでるぜー



NGP 版大头战士
KOF R-2



京与庵坊司
宿命之敌，到了
NGP 中杀气大
减。但庵坊司那
表情还是挺“严
肃”的。



八神庵 & 香澄

庵的眼神仍然让那阵寒气
逼人。而原本还算面无表情
的香澄,到了R2中却变得如
此小心。



从她手香澄似乎开
打她。但四叶,白巨
满满。另外,她还有装扮
很修长的男子吗?以
呢!

下面的庵来的比
先前的庵,以是在
R2,才被改为“制
风”的。

八神庵 & 香澄





香月照子、表情变得十分“真切”。

在 H2 中，柴舟与
克莉丝相遇，说：“老
爸 TANK 人耶！”



草雉柴舟 & 克莉丝



可爱的小妹妹。

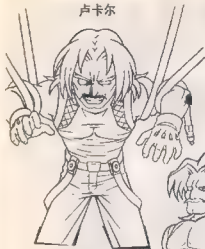


火版柴舟

有点滑稽的样子。不过增加了上的四个大太阳还是使人不寒而栗。



卢卡尔



在《龙珠Z》中，卢卡尔又成了BOSS。舞台则是他自己的豪华宫殿。大家请注意，BOSS的那只眼睛似乎是个“1”呢！



在《龙珠Z》中，卢卡尔又成了BOSS。舞台则是他自己的豪华宫殿。大家请注意，BOSS的那只眼睛似乎是个“1”呢！

ATHENA

~Awakening from the ordinary life~

設定原画集

©SNK 1999/©YUMEKOB0 1999



在这个游戏中，雅典娜以清纯学妹同普通高女生的身份出现，画家对她的描绘摆脱了 RAMP 系列的影子，令人耳目一新。



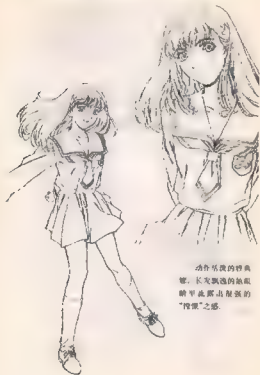
二视图

175cm

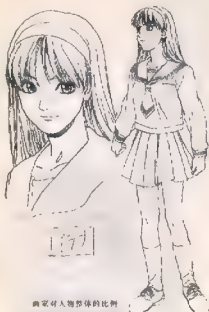
麻宫雅典娜



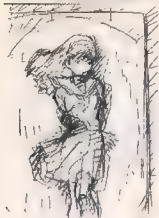
表情、穿着看似普通，但画家的功力尽在其中。人物三视图可是基本功哦！



动作活泼的经典
设计。长发飘逸的姑娘
眼中流露出强烈的
“憧憬”之感。



画家对人物身体的比例
把握必须准确。这里角色的
眼睛虽很迷人,但看上去并不
感到不协调。

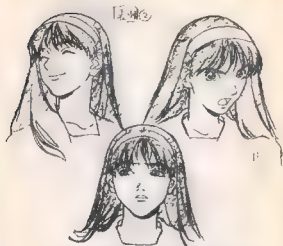


这是描写形态的人物。画中加入背景。画面虽有些凌乱，但人物的眼睛最传神。

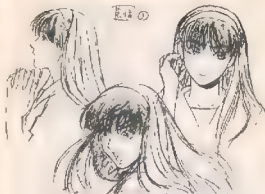


唯其种种不安、惶恐的表现，使小读者感到震惊。此七种就要与资料组进行删减了，即选中 AIBON 这样表情刻画很深的。





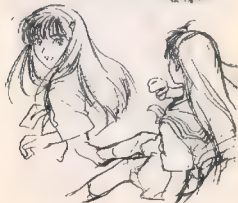
这是表情设定，通过眼睛的细微差别，即可表现出人物内心状态。下为眼部特写设定。



主角露、那、那 困惑的样子在游戏中都能得到。下图则是更为详细的面部设定。



值得注意的是画家专门对角色的头发进行了设定。带蝴蝶结的长发下好像有个五星状的装饰物。



柏崎理香

她和美智典太郎是1年级A组的学生，是好朋友。左面视图中的校服与美智典太郎同。



校服
同美智典太郎



柏崎理香



理香は、
胸。少しは、
舌を、
舌を、



柏崎理香
大塚謙

NGP 版侍魂 2

霸王丸



牙神幻十郎



霸王丸

我们回过头来再看看吧！这里人物的设定。这里的几幅画都是画家寥寥数笔勾勒出来的，但人物的表情刻画得十分突出。



霸王丸

牙神幻十郎



牙神幻十郎

本有非常色的幻！降临了！W中变得可爱了。



人自然的女儿。娜可露露有动物伙伴，魔和兽都是飞行道具。它们在画家笔下十分可爱。

ナコルル 露露



ナコルル 露露



ナコルル(露露)



娜可露露

ナコルル

荒诞夸张的插图赏析

巨大的海龙
聚集。好像有自
己会发光的身体
是人形的，除了
尾巴部分。



画这种题材的画儿可能更需要想像力。图中的怪物已经脱离人型了。

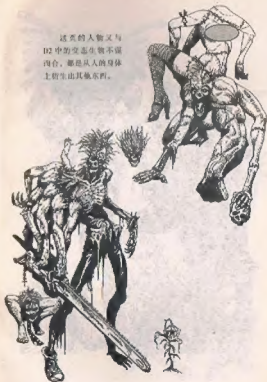


这些令人作呕的变态生物真不知是怎么设计出来的。下图这个大昆虫实在是太……放到生化危机里当BOSS吧！



美女与野兽？……

这类的人物又与
D2 中的变态生物不谋
巧合，都是从人的身体
上衍生出其他东西。



这种诡异风格是
否有些像天野喜孝呢?



有多知道这些光怪
陆离的生物是否出自游
戏中呢?这些作品的画者
又是哪一位呢?希望有关
趣的读者给杂志社写信
告之详情。



这部分画选登日本游戏评论系列书籍《GAME 批评》。